Diplomado

Especialista en Industria del Videojuego 3D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Especialista en Industria del Videojuego 3D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/especialista-industria-videojuego-3d**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

El establecimiento de una línea estética concreta a la hora de emprender un proyecto de videojuegos es fundamental. Al igual que también lo es el manejo de los principales softwares para la creación de elementos y la edición de imágenes. Es por ello que la industria de este sector reclama cada vez con más frecuencia a profesionales que dispongan de estos conocimientos, algo que podrán perfeccionar con el curso de este programa ofrecido por TECH. Se trata de una titulación creada por expertos en tecnología y entretenimiento digital que incluye la información más novedosa relacionada con la gestión de proyectos de arte y 3D en realidad virtual, desde la contextualización y realizaciones de *Pipelines* hasta el diseño de personajes y escenarios. Todo en un cómodo formato 100% online con el que podrá perfeccionar sus competencias de integración y desarrollo desde donde quiera y con un horario totalmente adaptado a su disponibilidad.





El mejor programa del mercado académico para trabajar en la gestión de proyectos 3D en videojuegos desde cualquier lugar y con un horario totalmente adaptado a tu disponibilidad"

Trabajar para grandes empresas como Play Station o Nintendo es el sueño de muchos profesionales que dedican su actividad laboral a la creación, diseño y gestión de proyectos relacionados con el mundo de los videojuegos. Se trata de un sector en auge, motivado por el desarrollo tecnológico y en el que cada año se implementan técnicas cada vez más complejas y novedosas. Entre ellas, el dominio de las estrategias del 3D aplicadas a la realidad virtual y aumentada destaca como una de las más demandadas, razón por la que cualquier persona que quiera triunfar en este sector debe conocer al detalle sus entresijos.

El compromiso de TECH con el crecimiento profesional de sus egresados la ha llevado a elaborar este Diplomado, precisamente, para que puedan conseguirlo. Se trata de una titulación inmersiva y moderna que incluye la información más actualizada sobre el arte y el 3D en la industria del videojuego. A través de 150 horas de capacitación multidisciplinar, los alumnos podrán indagar en la problemática típica, así como en las soluciones y necesidades que suelen presentar este tipo de proyectos. Además, ahondarán en la creación de la biblia y el *Briefing*, así como en la creación de escenarios, personajes y *Assets*.

Todo ello a través de un cómodo y accesible formato 100% online, sin horarios ni clases presenciales, lo cual le permitirá compaginar el curso del programa con cualquier otra actividad laboral o académica. Es, por lo tanto, una oportunidad única para perfeccionar sus competencias profesionales y adaptar su perfil a los requisitos de la demanda actual, aumentando sus posibilidades de triunfar a través del curso de una titulación pensada para ello.

Este **Diplomado en Especialista en Industria del Videojuego 3D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Una titulación que te ofrece dinamismo y profesionalidad aunado en un cómodo formato 100% online”

Tendrás acceso al Campus Virtual desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Incluso, podrás descargar la totalidad del contenido para su consulta de manera offline"

¿Te gustaría poder elaborar biblias y Briefings más profesionales y efectivos? Con este Diplomado lo lograrás en menos de 6 semanas.

Podrás perfeccionar tus competencias en la búsqueda de referencias, así como en el análisis de competidores a nivel estético.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

TECH y su equipo de expertos en tecnología y videojuegos han desarrollado este Diplomado con el objetivo de que los profesionales que buscan convertirse en auténticos especialistas de la industria del 3D puedan lograrlo a través de una titulación que se adapta a sus necesidades y a las del sector. Pensando en ello han conformado una experiencia académica altamente capacitante, la cual incluye la información más novedosa y actualizada, así como las mejores herramientas pedagógicas para que el egresado pueda sacarle el máximo rendimiento y superar sus expectativas.



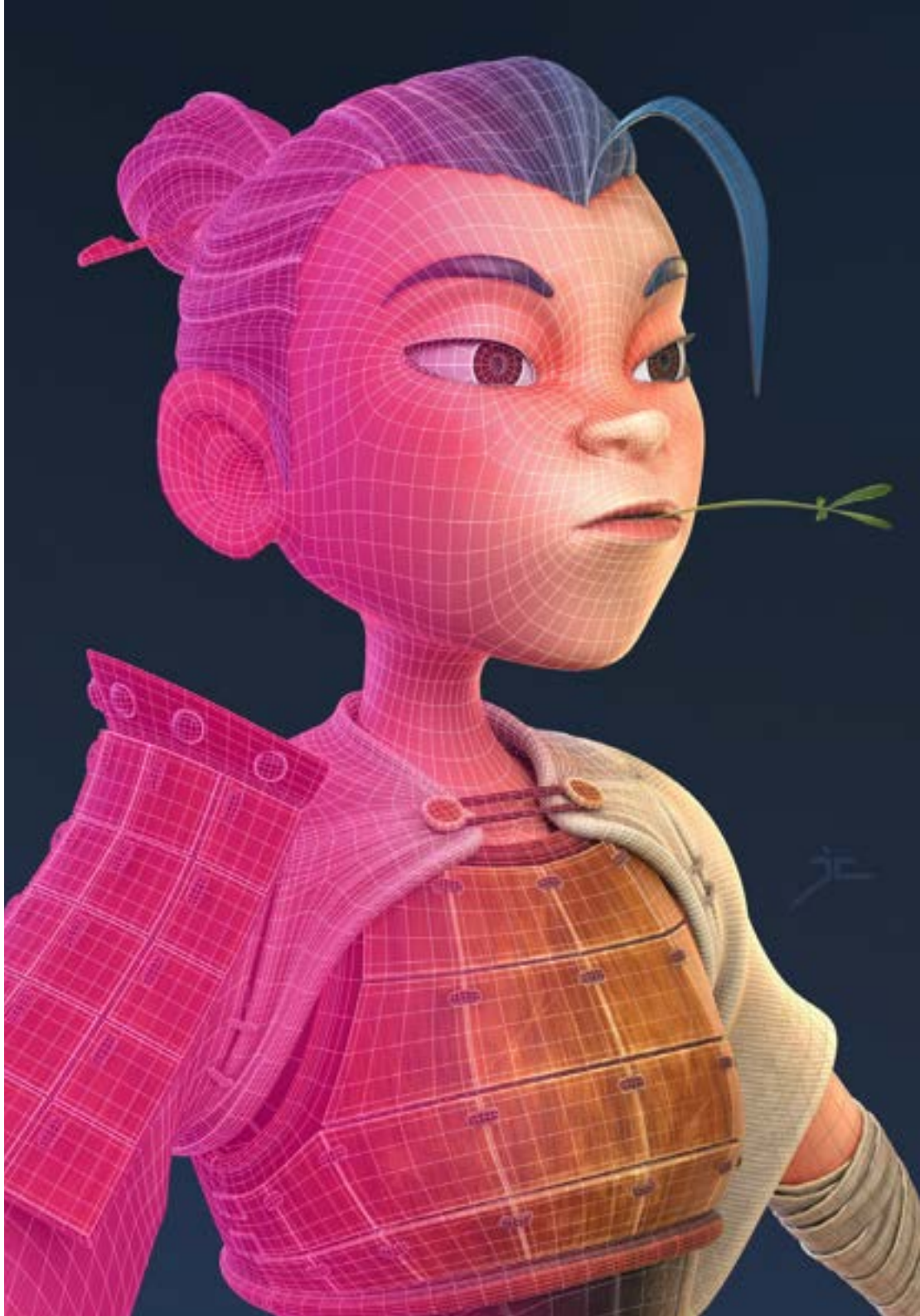


Un Diplomado que superará hasta tus expectativas académicas más altas gracias a través del mejor contenido teórico, práctico y adicional"

Objetivos generales

- Generar conocimiento especializado sobre realidad virtual
- Determinar los *Assets* y personajes y la integración en realidad virtual
- Analizar la importancia del audio en el videojuego

Si entre tus objetivos está el dominio de las técnicas más sofisticadas para la integración de personajes en escenarios y pruebas, con este Diplomado trabajarás en ello para lograrlo"





Objetivos específicos

- Examinar los softwares de creación de malla 3D y edición de imagen
- Analizar los posibles problemas y resolución en un proyecto 3D en VR
- Ser capaz de definir la línea estética para la generación del estilo artístico de un videojuego
- Determinar los lugares de referencia para la búsqueda de estética
- Evaluar las limitaciones de tiempo para el desarrollo de un estilo artístico
- Producir *Assets* e integrarlos en un escenario
- Crear personajes e integrarlos en un escenario
- Valorar la importancia del audio y sonidos de un videojuego

03

Dirección del curso

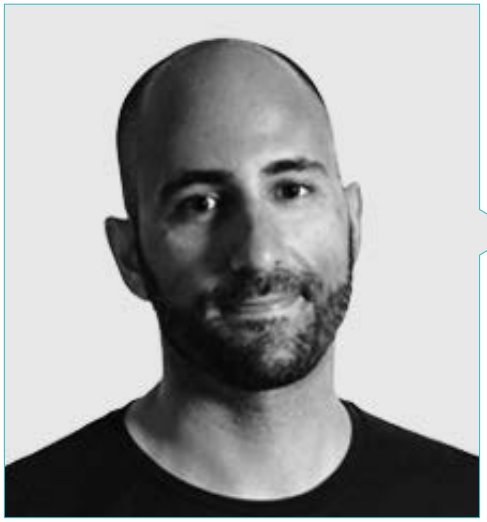
Este Diplomado en Especialista en Industria del Videojuego 3D incluye un claustro versado en el sector tecnológico con una amplia y dilatada trayectoria en la gestión y diseño de proyectos audiovisuales. Ser trata de un equipo de profesionales que compaginan la actividad docente con la laboral, por lo que conocen al detalle los entresijos de la materia, así como las novedades relacionadas con las técnicas y estrategias más efectivas. Todo ello se verá plasmado en un temario diseñado por ellos mismos.





Contarás con el apoyo de un claustro versado en la animación 3D, para que puedas trabajar en el perfeccionamiento de tus competencias de la mano de auténticos conocedores de la industria"

Dirección



D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- Autor del libro Diseño de Videojuegos
- Miembro del Consejo Asesor de Nima World

Profesores

Dr. Pradana Sánchez, Noel

- Especialista en Rigging y Animación 3D para videojuegos
- Artista gráfico 3D en Dog Lab Studios
- Productor en Imagine Games dirigiendo el equipo de desarrollo de videojuegos
- Artista gráfico en Wildbit Studios con trabajos 2D y 3D
- Experiencia docente en ESNE y en el CFGS en Animaciones 3D: juegos y entornos educativos
- Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad ESNE
- Máster de Formación al Profesorado por la Universidad Rey Juan Carlos
- Especialista en Rigging y Animación 3D por Voxel School



04

Estructura y contenido

Este programa ha sido elaborado por el equipo docente en base a dos criterios fundamentales: por un lado, la información más austera y novedosa, extraída de las principales fuentes del sector de los videojuegos, y por otro, siguiendo las exigentes especificaciones de calidad que definen a esta universidad. De esta manera, ha sido posible conformar una titulación dinámica y multidisciplinar en la que, aparte de encontrar el mejor contenido teórico, el egresado disfrutará de horas de material práctico y adicional para trabajar de manera personalizada y adaptada a su demanda en el perfeccionamiento de sus competencias profesionales.





El programa incluye un módulo exclusivo dedicado al audio en un videojuego 3D, con el cual podrás trabajar en el diseño de la banda sonora, los efectos de sonido y las voces de los personajes"

Módulo 1. Arte y 3D en la Industria del Videojuego

1.1. Proyectos 3D en VR
- 1.1.1. Software de creación de malla 3D
- 1.1.2. Software de edición de imagen
- 1.1.3. Realidad virtual

1.2. Problemática típica, soluciones y necesidades del proyecto
- 1.2.1. Necesidades del proyecto
- 1.2.2. Posibles problemas
- 1.2.3. Soluciones

1.3. Estudio de línea estética para la generación del estilo artístico en videojuegos: del diseño de juego a la generación de arte 3D
- 1.3.1. Elección del destinatario del videojuego. ¿A quién queremos llegar?
- 1.3.2. Posibilidades artísticas del desarrollador
- 1.3.3. Definición final de la línea estética

1.4. Búsqueda de referencias y análisis de competidores a nivel estético
- 1.4.1. Pinterest y páginas similares
- 1.4.2. Creación de un *Model Sheet*
- 1.4.3. Búsqueda de competidores

1.5. Creación de la biblia y *Briefing*
- 1.5.1. Creación de la biblia
- 1.5.2. Desarrollo de una biblia
- 1.5.3. Desarrollo de un *Briefing*

1.6. Escenarios y *Assets*
- 1.6.1. Planificación de producción de los *Assets* en los niveles
- 1.6.2. Diseño de los escenarios
- 1.6.3. Diseño de los *Assets*





1.7. Integración de los *Assets* en los niveles y pruebas
- 1.7.1. Proceso de integración en los niveles
- 1.7.2. Texturas
- 1.7.3. Retoques finales

1.8. Personajes
- 1.8.1. Planificación de producción de personajes
- 1.8.2. Diseño de los personajes
- 1.8.3. Diseño de *Assets* para personajes

1.9. Integración de personajes en escenarios y pruebas
- 1.9.1. Proceso de integración de personajes en los niveles
- 1.9.2. Necesidades del proyecto
- 1.9.3. Animaciones

1.10. Audio en videojuegos 3D
- 1.10.1. Interpretación del dossier del proyecto para la generación de la identidad sonora del videojuego
- 1.10.2. Procesos de composición y producción
- 1.10.3. Diseño de banda sonora
- 1.10.4. Diseño de efectos de sonido
- 1.10.5. Diseño de voces

Reinvéntate con TECH y apuesta por una titulación que elevará tu carrera profesional a la altura de las exigencias de grandes empresas como Tencent, Blizzard o Ubisoft"

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

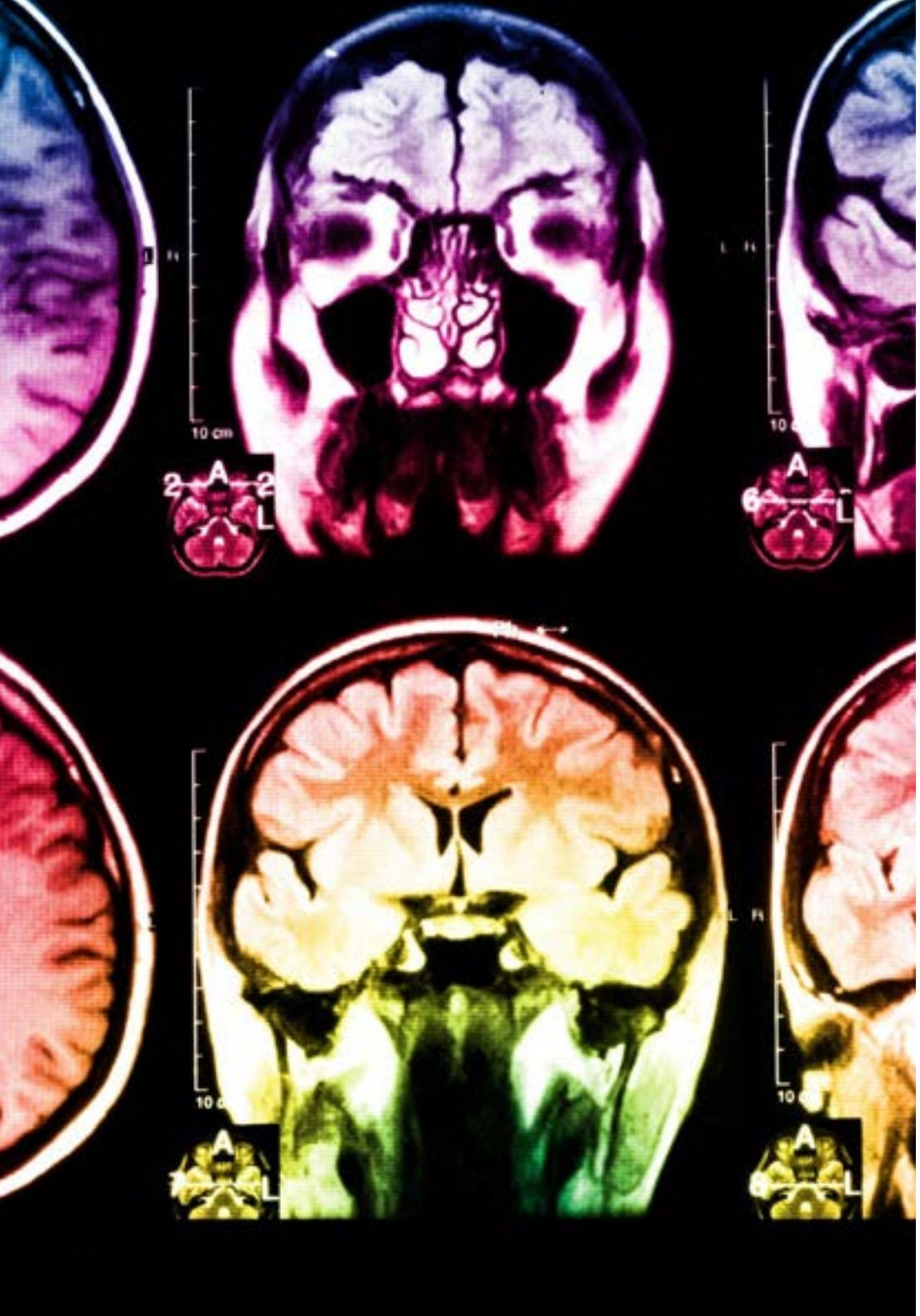
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

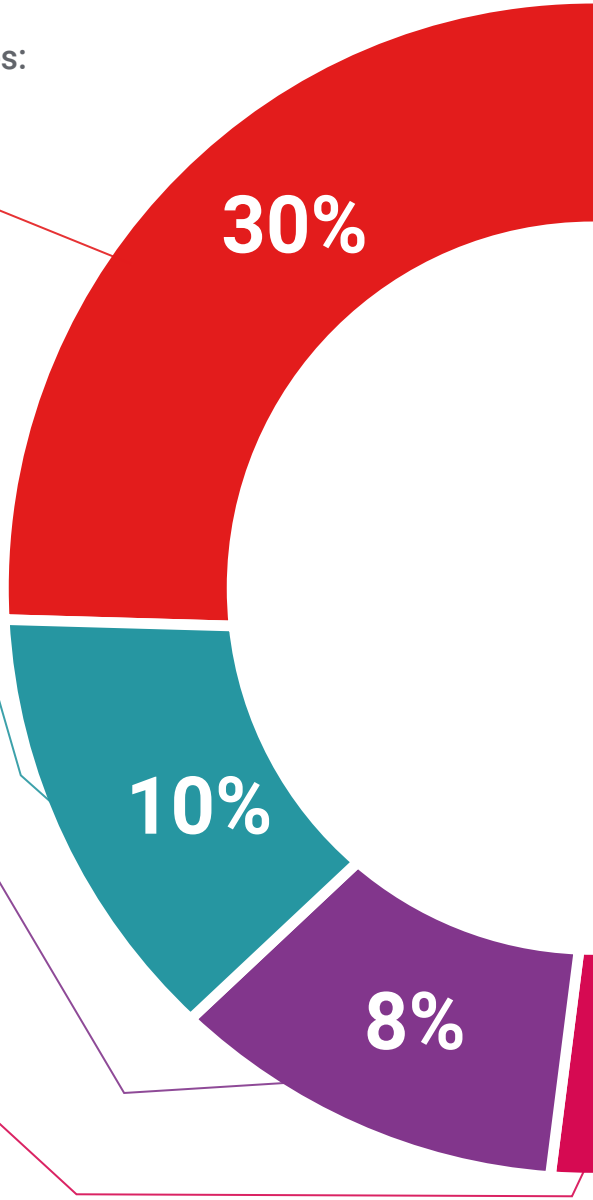
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

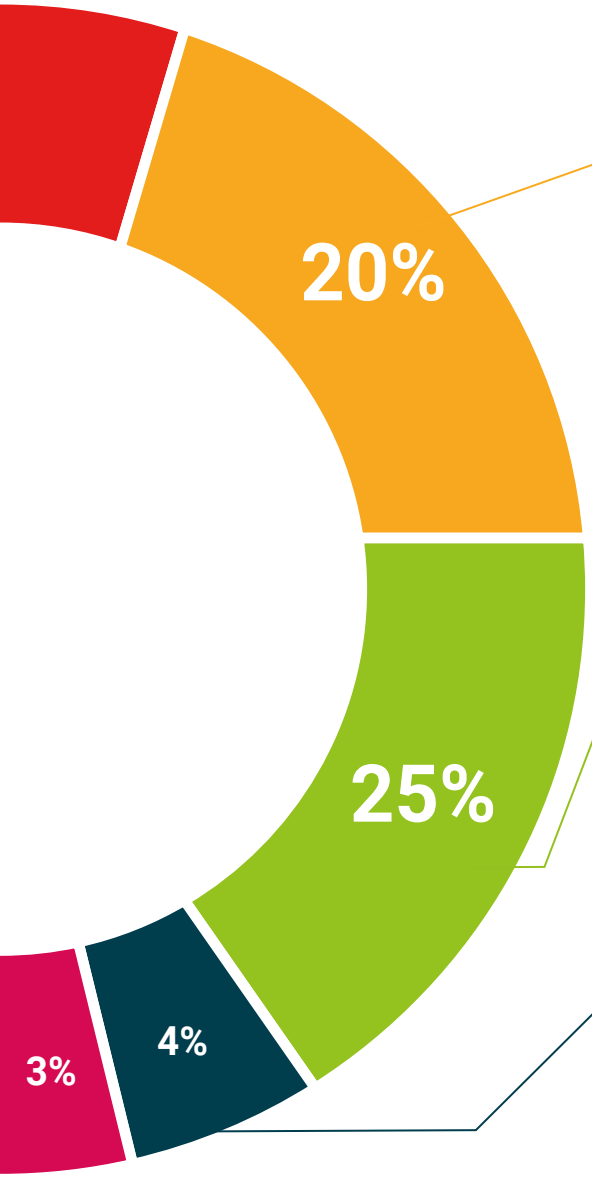
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Diplomado en Especialista en Industria del Videojuego 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Especialista en Industria del Videojuego 3D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Especialista en Industria del Videojuego 3D**

Nº Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Especialista en Industria del Videojuego 3D

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Especialista en Industria del Videojuego 3D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Especialista en Industria del Videojuego 3D



tech universidad tecnológica